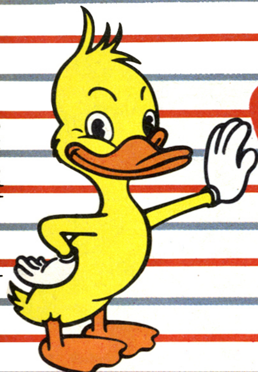
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER **Apple - TI99/4A - MSX**
Una pubblicazione della J.*soft* editrice
L.1000



PAPER soft

18

sped. in. abb. post. Gruppo II/70
Anno 2 - N° 18 - 10 maggio 1985


apple

Test dei colori

Rubrica indirizzi


apple

Labirinto bidimensionale

Videogames

Harmonium


TI-99/4A

Bowling

Poker


TI-99/4A

MSX

Stuntman

Attacco nel deserto

MSX

Il gioco dei palloni

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson









J.soft s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Paolo Maffei
Carlo Panzalis
Emilio Re Garbagnati

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)



Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionaria per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx. 316213 REINA I
Concessionaria esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000



Videogames

Udite-udite: con la semplice digitazione di questo semplice listato in BASIC, avrete a disposizione in una sola volta ben 2 programmi di gioco.
Non è la prima volta che Papersoft vi offre queste opportunità: i più affezionati ricorderanno Videogames I o S. Fancisco Tourist.
Vediamo ora i due giochi uno per uno.
Battaglia Spaziale è un'entusiasmante lotta contro i sòliti alieni con tanto di astronave (ma perché non se ne stanno a casa loro?); per giocare usate i tasti con le frecce orizzontali <S> & <D>, nonché il tasto <Q> per sparare.
Caccia al Tesoro si svolge in un labirinto in cui siete stati posti dalla dea della bellezza Venere, giusto per mettere alla prova il vostro coraggio contro una terribile arpia prima di concedervi, diciamo, di uscire con lei a mangiare la pizza (ma che fantasia questi "videogames-makers"!!!); comunque, in codesto labiritno dovrete raccogliere quanti più tesori (contrassegnati da cifre indicanti il loro valore) possibile, muovendovi con i tasti con le frecce, senza farvi sorprendere dalla Arpia.
Emozioni a non finire sono quindi le promesse ad una accurata digitazione di questo listato.

```
100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN(12)
120 PRINT "        VIDEOGAMES NO
2     "
130 PRINT ::::::::::::
140 PRINT "A COSA VUOI GIOCARE?"

150 PRINT :"SCEGLI:"
160 PRINT "1. PER BATTAGLIA SPAZ
IALE"
170 PRINT "2. PER CACCIA AL TESO
RO"
180 CALL KEY(0,TASTO,STATO)
190 IF STATO=0 THEN 180
200 IF (TASTO<>49)*(TASTO<>50)TH
EN 180
210 HH=TASTO-48
220 ON HH GOTO 230,1050
230 CALL CLEAR
240 PRINT TAB(7);"BATTAGLIA SPAZ
IALE "
250 PRINT TAB(7);"--------------
----"

260 PRINT :::::::::
270 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
280 IF STATUS=0 THEN 270
290 CALL CLEAR
300 CALL CHAR(120,"18183C3C7E7EF
FFF")
310 CALL CHAR(128,"18183C3C7E7EF
FFF")
```

```
320 CALL CHAR(129,"7E7E7E7E3C3C1
818")
330 CALL CHAR(136,"1818181818181
818")
340 CALL COLOR(12,16,1)
350 CALL COLOR(13,10,1)
360 CALL COLOR(14,8,1)
370 C1=16
380 C=16
390 FOR J=1 TO 50
400 CALL SCREEN(2)
410 RANDOMIZE
420 V=INT(30*RND)+3
430 FOR I=22 TO 1 STEP -1
440 CALL HCHAR(I,V,128)
450 CALL HCHAR(I+1,V,32)
460 CALL HCHAR(24,C,32)
470 CALL HCHAR(24,C1,120)
480 C=C1
490 CALL KEY(1,K,Q)
500 IF K<>18 THEN 580
510 CALL VCHAR(5,C1,136,K+1)
520 CALL SOUND(10,1800,0)
530 CALL VCHAR(5,C1,32,K+1)
540 IF C1<>V THEN 580
550 CALL SCREEN(7)
560 CALL SOUND(200,-7,0)
570 GOTO 660
580 C1=C1+(K=2)-(K=3)
```



```
590 IF C1<3 THEN 600 ELSE 620
600 C1=3
610 GOTO 640
620 IF C1>32 THEN 630 ELSE 640
630 C1=32
640 NEXT I
650 R=R-1
660 CALL CLEAR
670 R=R+1
680 NEXT J
690 TOTAL=TOTAL+R
700 IF R<40 THEN 840
710 CALL CLEAR
720 CALL SCREEN(14)
730 FOR I=400 TO 800 STEP 40
740 CALL SOUND(10,I,0)
750 NEXT I
760 PRINT "HAI ABBATTUTO ";R
770 PRINT "NEMICI SU 50."::
780 PRINT "VINCI UNA PARTITA!"
790 FOR D=1 TO 900
800 NEXT D
810 CALL CLEAR
820 R=0
830 GOTO 390
840 FOR I=1 TO 24
850 CALL SOUND(100,120,2,-5,0)
860 CALL HCHAR(I,3,129,29)
870 PRINT
880 NEXT I
890 FOR D=1 TO 700
900 NEXT D
910 CALL SCREEN(7)
920 PRINT "IL NEMICO E' QUI !!!"

930 PRINT "SEI FATTO !!!"
940 PRINT "PUNTEGGIO =";TOTAL
950 PRINT
960 INPUT "ALTRA PARTITA ? ":XX$

970 TOTAL=0
980 R=0
990 IF SEG$(XX$,1,1)<>"S" THEN 1
020
1000 CALL CLEAR
1010 GOTO 390
1020 CALL CLEAR
1030 PRINT "ARRIVEDERCI..."
1040 END
1050 CALL CLEAR
1060 CALL SCREEN(9)
1070 REM
1080 DIM B(16,21)
1090 GOTO 1740
1100 REM
1110 CALL CHAR(136,"18183C5A993C
2466")
1120 CALL CHAR(95,"00183C7E7E3C1
000")
1130 CALL COLOR(14,2,1)
1140 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
1150 CALL COLOR(12,2,2)
1160 CALL CLEAR
1170 CALL COLOR(8,5,16)
1180 DATA 30,30,30,30,30,30,30,3
0,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,
31,30
1190 DATA 30,31,31,31,51,30,50,3
0,30,31,31,31,31,31,54,30,31,31,
31,30
1200 DATA 30,53,30,31,30,30,31,3
1,51,31,30,30,52,30,30,31,31,30,
30,30
1210 DATA 30,30,30,31,31,31,30,3
1,30,31,31,30,30,53,30,31,30,30,
55,30
1220 DATA 30,31,31,31,30,51,30,3
1,30,30,31,31,31,31,30,31,31,31,
31,30

1230 DATA 30,31,30,31,30,30,31,3
1,31,30,31,30,31,30,30,31,30,30,
30,30
1240 DATA 30,31,30,31,31,30,31,3
0,31,30,31,30,53,30,31,31,30,31,
57,30
1250 DATA 30,31,30,30,31,31,31,3
0,51,30,31,30,30,30,31,30,30,31,
30,30
1260 DATA 30,31,31,31,30,30,31,3
0,30,30,31,30,52,30,31,31,30,31,
56,30
1270 DATA 30,49,30,31,30,51,31,3
0,31,31,31,31,31,30,30,31,30,31,
30,30
```

```
1280 DATA 30,30,30,31,30,30,30,4
9,31,30,30,30,30,51,30,31,30,31,
31,30
1290 DATA 30,31,31,31,31,49,30,3
0,31,30,31,31,31,31,30,31,30,30,
31,30
1300 DATA 30,31,30,31,30,30,51,3
0,31,30,31,30,31,30,30,31,31,31,
31,30
1310 DATA 30,31,30,31,31,31,31,3
0,31,31,31,30,31,31,31,31,30,30,
55,30
1320 DATA 30,31,30,30,30,30,30,3
0,30,30,30,30,30,30,30,30,30,30,
30,30
1330 RESTORE
1340 FOR C1=1 TO 15
1350 FOR C2=1 TO 20
1360 READ B(C1,C2)
1370 IF B(C1,C2)<>30 THEN 1390
1380 B(C1,C2)=120
1390 CALL HCHAR(C1+5,C2+5,B(C1,C
2))
1400 NEXT C2
1410 NEXT C1
1420 RETURN
1430 REM
1440 CALL KEY(3,K,S)
1450 X1=X+(K=69)-(K=88)
1460 Y1=Y+(K=83)-(K=68)
1470 IF (B(X1,Y1)=120)+(X1<1)+(X
1>15)+(Y1<1)+(Y1>20)<>0 THEN 152
0
1480 CALL HCHAR(X+5,Y+5,B(X,Y))

1490 X=X1
1500 Y=Y1
1510 CALL HCHAR(X+5,Y+5,136)
1520 RETURN
1530 REM
1540 IF RND>Q THEN 1670
1550 FOR CC=25 TO 6 STEP -1
1560 CALL HCHAR(X+5,CC,95)
1570 CALL KEY(3,K,S)
1580 IF K=32 THEN 1610
1590 IF CC<>Y+5 THEN 1620
1600 BS=-1
1610 CC=1
1620 NEXT CC
1630 FOR CC=6 TO 25
1640 CALL HCHAR(X+5,CC,B(X,CC-5)
)
1650 NEXT CC
1660 CALL HCHAR(X+5,Y+5,136)
1670 RETURN
1680 REM
1690 NG=NG+1
1700 X=15
1710 Y=2
1720 Q=Q+.1
1730 RETURN
1740 REM
1750 GOSUB 1100
1760 GOSUB 1680
1770 GOSUB 1430
1780 IF (X=1)+(Y=19)=-2 THEN 175
0
1790 IF B(X,Y)=31 THEN 1820
1800 SCORE=SCORE+NG*(B(X,Y)-48)

1810 B(X,Y)=31
1820 GOSUB 1530
1830 IF BS=0 THEN 1770
1840 PRINT "HAI TROVATO ";SCORE;
"DOLLARI"
1850 END
```

Harmonium



Extended BASIC

Questo gioco in Extended BASIC vi manderà letteralmente in estasi con il vostro TI. Coloro tra voi (vergogna!) che vorrebbero prendersi un 64 perché attratti dalle tastierine musicali da applicarci sopra per diventare novelli Keith Emerson, avranno pane per i loro denti dopo avere dato il fatidico Run.
Sullo schermo comparirà infatti una tastiera vera e propria con tanto di diesis, che potrete utilizzare usando i tasti segnalati, con la possibilità di sfruttare ben 5 ottave semplicemente premendone il numero corrispondente!
Insomma un programma con il quale (se prima il papà non butterà dalla finestra voi e le vostre stonature) potrete inventare la "Prima sinfonia per TI e orchestra".



FAI CRESCERE IL TUO TI 99/4 A CON LA NUOVA FORMIDABILE OFFERTA J.SOFT

Cassette Software
Adventureland
Savage Island
Mystery Fun House
Voodoo Castle
Ghost Town
Applications Software
www.ti99iuc.it

Dopo il successo ottenuto dalla prima proposta, ecco a disposizione del tuo TI-994/A un assortimento di altri splendidi programmi, tra i quali il richiestissimo EXTENDED BASIC; il MODULO ADVENTURE, che ti permetterà di vivere appassionanti avventure e l'EDITOR/ASSEMBLER, indispensabile per il definitivo salto di qualità del tuo computer.

Ordina subito, per essere sicuro di ricevere i programmi al più presto.

EXTENDED BASIC
Cod. DTXNX01 - L. 270.000

Finalmente disponibile il linguaggio di programmazione compatibile con il BASIC TI-99/4A, con le seguenti aggiunte: righe multidichiarazioni, dichiarazioni IF-THEN-ELSE, accesso diretto allo schermo, sottoprogrammi BASIC con variabili locali, autoavviamento dei programmi su disco, facile controllo di fino a 28 sprite con concatenamento programmi BASIC, fusione codici, programmi protetti, dichiarazioni ON ERROR (Errore in atto) e funzioni logiche di Boole (AND, OR, NOT 1E, O, NO, ecc.).
Permette, con l'espansione della memoria, di programmare in linguaggio macchina.

MODULO AVVENTURA
Cod. DTXRX01 - L. 70.000

Si tratta del modulo di comando, da inserire nella consolle, che funge da interprete del linguaggio delle cassette sottodescritte.
Uno strumento indispensabile per arricchire la tua software-teca di nuove entusiasmanti avventure.
Il modulo viene fornito con l'avventura "IL PIRATA".
Configurazione richiesta: registratore a cassetta.

Elenco delle "Avventure" che girano esclusivamente col MODULO AVVENTURA

Nove programmi entusiasmanti, semplici da usare ma difficili da finire.
All'inizio di ogni avventura viene proposta la situazione in cui ci si trova e viene posta la domanda: COSA DEVO FARE? Utilizzando gli oltre 200 vocaboli previsti dal vocabolario del computer, darai gli ordini conseguenti, per trovarti in situazioni sempre diverse fino a realizzare lo scopo del gioco, ogni volta differente per ogni titolo.
Avventure che stimolano la tua capacità di ragionare in modo logico e che richiedono ore, e anche settimane, per concludersi.

Voodoo Castle (Castello del Voodoo)
Cod. DTXMX32 - L. 30.000

Sei all'interno di una cappella di fronte ad una bara chiusa. Esplorando il castello, cercherai di raccogliere le informazioni necessarie per liberare il Conte Cristo dalla terribile maledizione che i suoi nemici gli hanno fatto.

Adventureland
Cod. DTXMX01 - L. 30.000

Ti trovi all'inizio della foresta di un mondo di fiaba. Esplorandolo, potrai scoprire 13 diversi tesori come pure il luogo particolare dove riporli.

Strange Odyssey (Strana Odissea)
Cod. DTXMX24 - L. 30.000

Inizia quando ti rendi conto di essere "naufragato" su un minuscolo pianeta e quindi devi riparare l'astronave per poter tornare a casa.
Mentre cerchi i pezzi di ricambio sul pianeta, tenterai di scoprire i segreti di un'antica civiltà, raccogliendo i tesori in cui ti imbatterai lungo la strada.

The Golden Voyage
Cod. DTXMX10 - L. 30.000

Comincerai con l'individuare il palazzo reale nella città persiana. Nel palazzo incontrerai l'anziano re al quale rimangono solo tre giorni di vita, a meno che non riuscirai a ringiovanirlo.
Portando soltanto una borsa d'oro, salperai in mare alla ricerca della mitica fontana della giovinezza.

Savage Island Series (Serie dell'Isola Selvaggia)
Cod. DTXMX35 - L. 30.000

L'avventura si divide in due parti ed inizia ai margini di una giungla impenetrabile. Mentre esplori l'isola, incontrerai delle creature insolite. Dopo aver completato la prima parte, riceverai la parola d'ordine per iniziare la seconda parte, dove o diventerai il più grande eroe al mondo o andrai incontro a una fine rapida ed orribile.

Mystery Fon House (La casa del Mistero)
Cod. DTXMX17 - L. 30.000

Prima di procedere all'esplorazione, devi meditare su come fare per entrare nella Casa del Mistero. Una volta dentro, potrai vedere tutti gli angoli della casa, dove si nasconde un prezioso premio.

The Count (Il conte)
Cod. DTXMX26 - L. 30.000

Ti svegli da un pisolino e ti trovi in un letto con un paletto da tenda in mano. Sta a te scoprire chi sei, cosa stai facendo in Transilvania e perché il postino ha consegnato un flacone di sangue!

Pyramid of Doom (La Piramide del Destino)
Cod. DTXMX22 - L. 30.000

L'avventura inizia in un deserto, nei pressi di uno stagno dal quale fuoriesce un palo. Grazie alle tue ricerche, troverai una piramide solo di recente scoperta dalle sabbie mobili.
Cercherai l'ingresso, raccoglierai tesori e cercherai di fuggire dalla piramide.

Ghost Town (La Città Fantasma)
Cod. DTXMX09 - L. 30.000

Tutte le città fantasma sono misteriose, ma questa ha un fascino particolare: è abitata da fantasmi veri ed è piena di tesori.
Esplora tutti i vecchi edifici per vedere quanti ne riuscirai a trovare.

I programmi seguenti sono invece moduli Solid State Software, pronti da inserire:

Music Maker (Il compositore di Musica)
Cod. DTXQX01 - L. 42.000 - con istruzioni in italiano

Un ottimo programma sia per chi vuole avvicinarsi alla musica senza cognizioni di base, sia per chi deve studiare composizione direttamente sul programma e sia per chi utilizza il suono dal punto di vista tecnico ed ha interesse per tipo di frequenza, ecc.. Il programma prevede due opzioni: scrittura di partiture sul pentagramma: inserendo battuta per battuta è possibile scrivere partiture composte anche da tre voci e persino stamparne gli spartiti (in questo caso è necessaria una stampante e l'interfaccia RS232 o similare). L'altra opzione prevede la realizzazione delle melodie prendendo in esame gli Hertz di una singola nota.

Parsec
Cod. DTXMX21 - L. 42.000

PARSEC è la tua astronave, con la quale combatterai gli alieni ribelli e le loro navicelle, buttandole fuori rotta e emetterai un fuoco dal tuo laser che fa inaridire. Tenterai di sopravvivere alla "cintura" di asteroidi mortali.
Per attivare le capacità sonore di questa cartuccia, puoi utilizzare lo Speech Synthesizer.

Soccer (Gioco del Calcio)
Cod. DTXMX23 - L. 37.000

Inutile spendere troppe parole per questo apprezzatissimo programma. Cinque giocatori per squadra, con passaggi, tiri, intercettamenti, parate, cariche e molte altre tattiche del calcio. Potete persino avere il replay immediato di una rete, al rallentatore.

TI Invaders (Invasori TI)
Cod. DTXMX27 - L. 30.000

Il mondo viene attaccato da numerose creature odiose provenienti dallo spazio. Devi fare affidamento sulla tua agilità mentale e fisica per distruggere le creature multicolori con i missili a disposizione.

Car Wars (Guerre di Auto)
Cod. DTXMX06 - L. 30.000

Se ti emozionano le corse automobilistiche, abbinate alla possibilità di battere l'avversario con astute manovre, ecco il programma che fa per te. Cimenta la tua velocità ed abilità contro il computer mentre cerchi di avanzare sul circuito, evitando incidenti che farebbe saltare il tuo bolide fuori pista.

E ora un'altra eccezionale proposta:

Game Writer's Pack 1 & 2
Cod. DTXIX13 - L. 35.000
(prezzo per le 2 confezioni)

Un'ottima realizzazione didattica divisa in due parti autonome ma complementari che insegna i principi (e li approfondisce) della programmazione BASIC, tramite la programmazione di videogiochi. Molto ben strutturata e comprensibile, utilizza un linguaggio semplice ed elementare. In ogni confezione è compresa una cassetta con i giochi di cui si parla nel corso della dissertazione. In totale 6 giochi per confezione.
La trattazione è basata sul TI-BASIC anche se non disdegna l'EXTENDED BASIC.

Fun - Pac (1-2-3)
Cod. DTXMX36 - L. 27.000
(prezzo per 3 cassette)

Tre cassette (non acquistabili separatamente), con 8 giochi complessivi ben strutturati ed avvincenti. Dalla corsa dei cavalli al gioco del golf. Dal salvataggio di scienziati dalla contaminazione nucleare alla navicella Supernova, un ottimo gioco "adventure".

E INFINE...

Editor/Assembler
Cod. DTXAX01 - L. 180.000

L'eccezionale programma che ti permette di programmare in linguaggio di programmazione TSM 9900 è dà accesso diretto a tutte le caratteristiche del sistema tra cui audio, voce, grafica ed I/O (Entrata/Uscita), oltre a mettere a disposizione la massima rapidità grazie al microprocessore a 16 bit del computer. Le routine in linguaggio di programmazione possono essere svolte come programmi indipendenti oppure collegate a programmi TI BASIC o TI BASIC ESTESO con l'impiego di una chiamata di sottoroutine. Oltre al modulo SSS, il programma comprende due floppy-disk (uno dei quali contiene il gioco TOMBSTONE CITY) e il Manuale Utente che dà tutte le informazioni sulla composizione del software.
L'EDITOR/ASSEMBLER richiede i seguenti optional:

— **Peripheral Expansion Box**
Cod. ETX0X01 - L. 320.000

— **32 K Expansion Card**
Cod. ETXOX02 - L. 340.000

- **Drive Control Card**
Cod. ETXOX03 - L. 440.000

— **Floppy disk drive Box**
Cod. ETXOX04 - L. 480.000

N. B. È possibile acquistare insieme gli optional ETXOX01 - ETXOX02 - ETXOX03 - ETXOX04, al prezzo complessivo di L. 1.250.000 anziché L. 1.580.000. In questo caso, il codice da indicare per l'acquisto dei 4 pezzi è ETXOX05

e, infine, freschi di stampa, escontati del 10% sul prezzo di copertina:

Paper Book - TI-99/4A (con cassetta) - editore J.*soft*
Cod. ASOC007 - L. 16.200

Una selezione dei migliori programmi tratti dal nostro settimanale PAPER SOFT, scelti accuratamente sulla base della loro originalità e fantasia.

— **35 Programmi per il TI-99/A4** -
editore MUZZIO
Cod. AMUCO24 - L. 9.000

Programmi divertenti e didattici, dal labirinto al tennis, dagli anagrammi alle conversioni metriche e tanti altri ancora.

RITAGLIA ED INVIA IL TAGLIANDO A:

Spett. J.*soft* - Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software/libri per il TI-99/4A:

cod. .... cod. .... cod. ....
cod. .... cod. .... cod. ....
cod. .... cod. .... cod. ....

per un totale di L. .... + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- ☐ pagherò in contrassegno al postino
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204
  intestato a J.*soft* (allego ricevuta)

Nome ....

Cognome ....

Via .... n. ....

CAP .... Città .... Prov. ....

```
100 !   ***************
103 !   *             *
105 !   *  HARMONIUM  *
110 !   *             *
112 !   ***************
115 !
120 !   TI-99 EXT.BASIC
130 !
170 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3
)
180 A$="FFFFFFFFFFFFFFFF" :: B$=
"0000000000000000" :: C$="808080
8080808080"
190 FOR I=3 TO 10 :: CALL COLOR(
I,2,16):: NEXT I
210 CALL CHARPAT(94,D$):: CALL C
HAR(128,D$&B$&B$&B$):: CALL SPRI
TE(#1,128,9,200,120)
215 CALL CHAR(132,A$&B$&C$&B$)::
 CALL SPRITE(#2,132,9,200,120)
220 CALL TITRE
260 DISPLAY AT(1,1)SIZE(7):"OTTA
VE" :: FOR I=1 TO 5 :: CALL HCHA
R(4,2+2*I,48+I):: NEXT I

275 !
280 !
285 !
300 CALL CHAR(97,C$&A$&B$)
330 FOR I=5 TO 27 :: CALL VCHAR(
10,I,99,12):: NEXT I
350 CALL VCHAR(17,28,99,5)
370 FOR I=8 TO 26 STEP 3 :: CALL
 VCHAR(10,I,97,12):: NEXT I
385 !
390 !
395 !
400 DATA 6,65,9,83,12,68,15,70,1
8,71,21,72,24,74,27,75
420 FOR I=1 TO 8 :: READ X,CH ::
 CALL HCHAR(19,X,CH):: NEXT I
475 !
480 !
485 !

490 FOR I=7 TO 22 STEP 3 :: IF I
=13 THEN I=16
520 CALL VCHAR(10,I,98,7):: CALL
 VCHAR(10,I+1,98,7):: NEXT I
530 !
540 !
545 !
550 CALL CHAR(100,"E0E4E4E5E5E5E
2E00F4F4F4F4F4F8F0F")!(Carattere
 W)
570 CALL HCHAR(14,7,100):: CALL
HCHAR(14,8,101)
580 CALL CHAR(102,"E0E7E4E7E7E4E
7E00FCF0F0F0F0FCF0F")!(Carattere
 E)
600 CALL HCHAR(14,10,102):: CALL
 HCHAR(14,11,103)
610 CALL CHAR(104,"E0E7E1E1E1E1E
1E00FCF0F0F0F0F0F0F")!(Carattere
 T)
630 CALL HCHAR(14,16,104):: CALL
 HCHAR(14,17,105)
640 CALL CHAR(108,"E0E4E4E2E1E1E
1E00F4F4F8F0F0F0F0F")!(Carattere
 Y)
660 CALL HCHAR(14,19,108):: CALL
 HCHAR(14,20,109)
670 CALL CHAR(110,"E0E4E4E4E4E4E
3E00F4F4F4F4F4F8F0F")!(Carattere
 U)
690 CALL HCHAR(14,22,110):: CALL
 HCHAR(14,23,111)
695 !
700 !
705 !
```



```
710 DISPLAY AT(24,3):"MEMORIZZAZ
IONE DELLE NOTE"
720 DIM N(13),F1(13,5),F2(13,5)

790 FOR I=1 TO 13 :: N(I)=110*(2
^((I+2)/12)):: NEXT I
820 FOR J=1 TO 5 :: CALL INDEX(9
+16*J):: FOR I=1 TO 13
830 F1(I,J)=INT(N(I)*(2^(J-1)))

835 F2(I,J)=2*F1(I,J)
840 CALL SOUND(50,F1(I,J),2,F2(I
,J),6)
850 NEXT I :: FOR T=1 TO 200 ::
NEXT T :: NEXT J
860 DISPLAY AT(24,3):"          GI
OCA!"
870 CALL LUTINS
880 J=1 :: CALL INDEX(25)
885 !
930 CALL DELSPRITE(#2)
940 CALL KEY(0,TH,ET)
950 IF ET=0 THEN 940
955 !
960 !

965 !
970 IF TH=49 THEN J=1 :: CALL IN
DEX(25):: GOTO 940
980 IF TH=50 THEN J=2 :: CALL IN
DEX(41):: GOTO 940
990 IF TH=51 THEN J=3 :: CALL IN
DEX(57):: GOTO 940
1000 IF TH=52 THEN J=4 :: CALL I
NDEX(73):: GOTO 940
1010 IF TH=53 THEN J=5 :: CALL I
NDEX(89):: GOTO 940
1015 !
1020 !
1025 !
1030 IF TH=65 THEN CALL NOTE(F1(
1,J),F2(1,J),146,41):: GOTO 930

1040 IF TH=87 THEN CALL NOTE(F1(
```

```
2,J),F2(2,J),105,52):: GOTO 930

1050 IF TH=83 THEN CALL NOTE(F1(
3,J),F2(3,J),146,65):: GOTO 930

1060 IF TH=69 THEN CALL NOTE(F1(
4,J),F2(4,J),105,76):: GOTO 930

1070 IF TH=68 THEN CALL NOTE(F1(
5,J),F2(5,J),146,89):: GOTO 930

1080 IF TH=70 THEN CALL NOTE(F1(
6,J),F2(6,J),146,113):: GOTO 930

1090 IF TH=84 THEN CALL NOTE(F1(
7,J),F2(7,J),105,124):: GOTO 930

1100 IF TH=71 THEN CALL NOTE(F1(
8,J),F2(8,J),146,137):: GOTO 930

1110 IF TH=89 THEN CALL NOTE(F1(
9,J),F2(9,J),105,148):: GOTO 930

1120 IF TH=72 THEN CALL NOTE(F1(
10,J),F2(10,J),146,161):: GOTO 9
30
1130 IF TH=85 THEN CALL NOTE(F1(
11,J),F2(11,J),105,172):: GOTO 9
30
1140 IF TH=74 THEN CALL NOTE(F1(
12,J),F2(12,J),146,185):: GOTO 9
30
1150 IF TH=75 THEN CALL NOTE(F1(
13,J),F2(13,J),146,209):: GOTO 9
30
1160 GOTO 940
1165 !
1166 !
1167 !
1170 SUB NOTE(F1,F2,YN,XN)
1190 CALL LOCATE(#2,YN,XN)
1200 CALL SOUND(-250,F1,2,F2,6)

1215 SUBEND
1220 SUB LUTINS
1230 LUT$="0004060504040404004347
CFCFC783" :: B$="000000000000000
0"
1250 CALL CHAR(136,B$&B$&LUT$)
1260 CALL SPRITE(#3,136,3,90,100
,-10,15)
1270 CALL SPRITE(#4,136,5,100,10
0,25,-35)
1280 CALL SPRITE(#5,136,7,110,90
,20,30)
1290 CALL SPRITE(#6,136,11,120,1
00,-25,-30)
1300 SUBEND
1310 SUB TITRE
1320 !
1330 CALL CHARPAT(65,CA$,72,CH$,

73,CI$,77,CM$,78,CN$,79,CO$,82,C
R$,85,CU$)
1340 CALL CHAR(35,CA$&CM$&CN$&CU
$)
1350 CALL CHAR(40,CH$&CR$&CO$&CI
$)
1360 CALL CHAR(44,CM$)
1370 CALL COLOR(1,9,8,2,13,8)
1380 !
1390 CALL HCHAR(1,18,40)
1400 Y=2 :: X=17 :: CH=34
1410 FOR I=1 TO 3

1420 CALL HCHAR(Y,X+2*I,CH+I)
1430 NEXT I
1440 Y=Y+1 :: X=18 :: CH=40
1450 IF Y=4 THEN 1470
1460 GOTO 1410
1470 CALL HCHAR(4,25,38)
1480 CALL HCHAR(5,26,44)
1490 SUBEND
1495 !
1496 !
1497 !
1500 SUB INDEX(XO)
1510 CALL LOCATE(#1,33,XO)
1520 SUBEND
```

Bowling



Joystick

Chi non sa giocare a bowling? Per chi non ne avesse l'idea, si tratta di quel gioco in cui si tenta di lanciare una pesante boccia su un terreno levigato, facendola rotolare contro dei poveri legni messi in piedi e chiamati birilli. Nella maggior parte dei fumetti, dopo un simile tentativo, il lanciatore segue regolarmente la boccia contro i birilli, dal momento che le di-

ta si sono regolarmente incastrate nei buchi-impugnatura.
Ebbene, ora questo non accadrà più: vi basterà impugnare un joystick, accendere il Tv o il Monitor del vostro TI e guidare la vostra veloce boccia alla ricerca di uno strike.
Un consiglio, prima di impugnare il Joystick, digitate questo programma in BASIC.

```
100 CALL CLEAR
110 PRINT TAB(12);"BOWLING"
120 PRINT TAB(12);"-------"::::
::::
130 CALL KEY(0,K,S)
140 IF S=0 THEN 130
150 CALL CLEAR
160 BO=0
180 INPUT "ISTRUZIONI ?":XX$
190 IF SEG$(XX$,1,1)<>"S" THEN 2
20
200 GOSUB 1420
210 CALL CLEAR
220 CALL CHAR(128,"101010387C7C7
C3W")
230 CALL CHAR(136,"3C7EFFFFFFFF7
E3C")
240 CALL CHAR(120,"1818181818181
818")
250 CALL COLOR(13,16,1)
260 CALL COLOR(14,9,1)
270 DIM J$(10),P(10)
280 PRINT "QUANTI GIOCATORI ?"::
```

```
290 INPUT N
300 CALL CLEAR
310 FOR I=1 TO N
320 PRINT "NOME GIOCATORE ";I
330 PRINT
340 INPUT A$
350 CALL CLEAR
360 J$(I)=A$
370 NEXT I
380 FOR J=10 TO 1 STEP -1
390 FOR I=1 TO N
400 RANDOMIZE
410 H=INT(2*RND)+2
420 HZ=INT(3*RND)+5
430 CALL CLEAR
440 PRINT "A TE ,"::
450 PRINT J$(I)::
460 PRINT "HAI :"::
470 PRINT P(I);" PUNTI"::
480 PRINT "ANCORA    :"::
490 PRINT J;" COLPI"::
500 GOSUB 1770
510 COUP=0
520 GOSUB 620
530 IF POINT<20 THEN 550
540 GOSUB 1730
550 P(I)=P(I)+POINT
560 CALL CLEAR
570 GOSUB 1250
580 IF BO<>0 THEN 1690
590 NEXT I
600 NEXT J
610 GOTO 1570
620 REM
630 REM
640 CALL VCHAR(1,15,120,24)
650 CALL VCHAR(1,31,120,24)
660 A=19
670 B=27
680 FOR L=2 TO 10 STEP 2
690 FOR C=A TO B STEP 2
700 CALL HCHAR(L,C,128)
710 NEXT C
720 A=A+1
730 B=B-1
740 NEXT L
750 REM
760 REM
770 CALL HCHAR(24,23,136)
780 GOSUB 1770
790 CALL SOUND(4000,-5,15)
800 COUP=COUP+1
810 GOSUB 840
820 GOTO 1000
830 GOTO 780
840 REM
850 D=0
860 CALL HCHAR(24,23,32)
870 FOR X=24 TO 2 STEP -1
880 GOSUB 910
890 NEXT X
900 RETURN
910 CALL JOYST(CK,D1,Q)
920 D=D+D1
930 CALL HCHAR(X,23+D/4,136)
940 CALL HCHAR(X,22+D/4,32,H)
950 IF COUP<>1 THEN 980
960 CALL HCHAR(X-1,19+D/4,32)
970 CALL HCHAR(X,20+D/4,32,HZ)
980 RETURN
990 REM
1000 REM
1010 FOR L=2 TO 10 STEP 2
1020 FOR C=19 TO 27
1030 CALL GCHAR(L,C,G2)
1040 IF G2<>32 THEN 1120
1050 NEXT C
1060 NEXT L
1070 IF COUP<>1 THEN 1100
1080 POINT=30
1090 GOTO 1230
1100 POINT=20
1110 GOTO 1230
1120 IF COUP<>1 THEN 1140
```

```
1130 GOTO 760
1140 POINT=15
1150 FOR L=2 TO 10 STEP 2
1160 FOR C=19 TO 27
1170 CALL GCHAR(L,C,G2)
1180 IF G2=32 THEN 1200
1190 POINT=POINT-1
1200 NEXT C
1210 NEXT L
1220 GOTO 1230
1230 REM
1240 RETURN
1250 REM
1260 PRINT "SCORE :"
1270 PRINT "-------"::
1280 PRINT "HAI FATTO ";POINT;",
 ";J$(I)
1290 PRINT ::
1300 IF POINT<>20 THEN 1330
1310 BONUS(I)=BONUS(I)+1
1320 GOTO 1350
1330 IF POINT<>30 THEN 1350
1340 BONUS(I)=BONUS(I)+2
1350 FOR SCORE=1 TO N
1360 PRINT J$(SCORE);TAB(12);" =
 ";P(SCORE)
1370 PRINT
1380 NEXT SCORE
1390 PRINT
1400 GOSUB 1770
1410 RETURN
1420 REM
1430 CALL CLEAR
1440 PRINT "USA I JOYSTICKS!!!!!
!!"
1450 PRINT :::
1460 PRINT "OGNI GIOCATORE HA 2
BOCCE  "
1470 PRINT "A TURNO. SE I BIRILL
I SONO"
1480 PRINT "ABBATTUTI CON UNA BO
CCIA,"
1490 PRINT "FAI 30 PUNTI; SE LO
FAI CON"
1500 PRINT "2 IL PUNTEGGIO E' 20
."
1510 PRINT "SE NO, 1 PUNTO PER B
IRILLO."
1520 PRINT "SI GIOCANO 10 TURNI
A TESTA."
1530 PRINT "A FINE GIOCO, 2 TIRI
 IN PIU'"
1540 PRINT "PER OGNI STRIKE ED 1
 PER "
1550 PRINT "OGNI BONUS PRECEDENT
E."
1555 INPUT "BUONA FORTUNA...":XX
$
1560 RETURN
1570 BO=1
1580 FOR I=1 TO N
1590 IF BONUS(I)=0 THEN 1700
1600 CALL CLEAR
1610 PRINT "A TE,"::
1620 PRINT J$(I)::
1630 PRINT "PUOI"::
1640 PRINT "RITENTARE"::
1650 GOSUB 1770
1660 CALL CLEAR
1670 FOR J=BONUS(I)TO 1 STEP -1

1680 GOTO 400
1690 NEXT J
1700 NEXT I
1710 PRINT "FINE"
1720 END
1730 FOR M=500 TO 800 STEP POINT

1740 CALL SOUND(20,M,0)
1750 NEXT M
1760 RETURN
1770 IF I/2<>INT(I/2)THEN 1800
1780 CK=1
1790 GOTO 1810
1800 CK=2
1810 CALL KEY(CK,KEY,STATUS)
1820 IF STATUS=0 THEN 1770
1830 RETURN
```



Extended BASIC

Poker

Domanda: siete a Tucson, Arizona, anno 1856, con il vostro cinturone entrate in un saloon ed ordinate una birra; improvvisamente, alle vostre spalle sentite gridare: "Hai barato!" se-

guito da due colpi di colt 45.
Ora, prima di voltarvi (non hanno sparato a voi, e lo potete fare!), dite immediatamente a quale gioco, al 90%, aveva barato il malcapitato: a Poker! Indovinato!
È appunto a questo gioco che questo programma in Extended BASIC si rifà.
Semplicemente dovrete inserire la vostra puntata (quando il croupier-TI ve lo chiederà!) e premere <ENTER> per pescare le carte, indicando successivamente quali carte tener buone, sempre seguendo le indicazioni dell'infallibile TI.
Chi non sa giocare ancora a questo popolarissimo gioco è ora che si dia da fare per impararne le regole: questa potrebbe esser l'occasione buona!
E state certi che il TI non vi punterà mai la pistola dicendo: "Hai barato!" (o no?!).

```
100 REM POKER
110 CALL SCREEN(16)
120 ON WARNING NEXT
130 RANDOMIZE
140 DISPLAY AT(12,8)ERASE ALL BE
EP:"CINQUE CARTE"
150 FOR I=1 TO 12
160 CALL GCHAR(12,9+I,NCAR)
170 CALL MAGNIFY(2)
180 CALL SPRITE(#I,NCAR,3+I,96,6
4+8*I,SGN(RND-.5)*INT(RND*30)+1,
SGN(RND-.5)*INT(RND*30)+1)
190 NEXT I
200 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I
210 DISPLAY AT(13,13)ERASE ALL B
EEP:"POKER"
220 DIM H$(13),COL(5),LIG(5),JEU
C(5),JEUH(5)
230 GOSUB 750
240 GOSUB 980
250 DISPLAY AT(12,1)ERASE ALL BE
EP:"REGOLAMENTO ?          (S/N)  N
"
260 ACCEPT AT(12,28)VALIDATE("SN
")SIZE(-1):R$
270 IF R$="S" THEN GOSUB 1050
280 CALL CLEAR
290 CALL DELSPRITE(ALL)
300 GOSUB 920
310 DISPLAY AT(21,1):"COPPIA=";P
AIR;"TRIS=";BREL;"SCALA=";QUIN;"
POKER=";CARR;"SC.REALE=";FLUSH
320 GOSUB 1900
330 D=0
340 FOR I=1 TO 5
350 FOR J=0 TO 5
360 CALL HCHAR(LIG(I)+J,COL(I),3
0,5)
370 NEXT J
380 NEXT I
390 NTIR=0
400 !
410 CALL MAGNIFY(4)
420 DEB=1
430 FOR NC=1 TO 5
440 FOR I=DEB TO 5
450 TIRC=INT(RND*4)
460 CALL SPRITE(#I,96+TIRC*4,COU
L(TIRC+1),LIG(I)*8+3,COL(I)*8-3,
0,0)
470 CALL KEY(0,R,S)
480 IF R=13 THEN I=5
490 NEXT I
500 IF D=0 THEN D=1 :: GOSUB 177
0
510 DISPLAY AT(24,17):"PREMI  EN
TER"
520 IF R<>13 THEN 440
530 DISPLAY AT(24,17):" "
540 GOSUB 1260
550 DEB=DEB+1
560 NEXT NC
570 GOSUB 980
580 !
590 DISPLAY AT(24,1)BEEP:"NUOVA
MANO      S-N ?"
600 FOR NC=1 TO 5
610 DISPLAY AT(LIG(NC)+6,COL(NC)
)SIZE(1)BEEP:"N"
620 IF NC>1 THEN DISPLAY AT(LIG(
NC-1)+6,COL(NC-1))SIZE(1):" "
630 ACCEPT AT(LIG(NC)+6,COL(NC))
SIZE(-1)VALIDATE("SN"):NX$
640 IF NX$="N" THEN IF NC=5 THEN
 660 ELSE 700
650 GOSUB 1260
660 IF NTIR<8 AND NOT NC=5 THEN
700
670 DISPLAY AT(LIG(NC)+6,COL(NC)
)SIZE(1):" "
680 DISPLAY AT(24,1):" "
690 NC=5
700 NEXT NC
710 GOSUB 1410
720 CALL DELSPRITE(ALL)
730 GOTO 330
740 END
750 REM INIT
760 CALL SCREEN(4)
770 DATA 2,3,2,10,2,17,10,6,10,1
4
780 FOR I=1 TO 5
```

```
790 READ LIG(I),COL(I)
800 NEXT I
810 DATA 9,2,9,2
820 READ COUL(1),COUL(2),COUL(3)
,COUL(4)
830 CALL CHAR(96,"0C1E1F3F3F7F7F
7F3F3F1F0F07030100183CFCFEFEFFFF
FFFEFEFCF8F0E0C080")
840 CALL CHAR(100,"01010303070F1
F3F7FFFFFFF7F7D390300008080C0E0F
0F8FCFEFEFEFC7C3880")
850 CALL CHAR(104,"000103070F1F3
F7F7F3F1F0F0703010080C0E0F0F8FCF
EFFFFFEFCF8F0E0C080")
860 CALL CHAR(108,"03070F0F0F070
3317DFFFFFFFF7D390380C0E0E0E0C08
0187CFEFEFEFE7C3880")
870 DATA A,K,Q,J,10,9,8,7,6,5,4,
3,2
880 FOR I=1 TO 13
890 READ H$(I)
900 NEXT I
910 RETURN
920 FOR I=2 TO 8
930 CALL COLOR(I,2,16)
940 NEXT I
950 CALL CHAR(47,"00")
960 CALL COLOR(0,16,16)
970 RETURN

980 REM MUSIQUE
990 DISPLAY AT(24,17):"PREMI  EN
TER"
1000 CALL KEY(0,R,S)
1010 CALL SOUND(200,INT(RND*330)
+110,10)
1020 IF S=0 THEN 1000
1030 DISPLAY AT(24,17):" "
1040 RETURN
1050 !
1060 PRINT "PESCATE UNA PRIMA VO
LTA LE  CINQUE CARTE,": :"POTRET
E POI SCEGLIERE DI    CAMBIARE T
RE DELLE CARTE."
1070 PRINT "":"DOPO CIO' VI SARA
' MOSTRATO IL PUNTEGGIO TOTALIZZ
ATO.": :
1080 PRINT " UNA COPPIA 1 VOLTA
LA POSTA":" DUE COPPIE 2 VOLTE L
A POSTA":" TRIS         4 VOLTE LA
 POSTA"
1090 PRINT " SCALA        6 VOLTE
LA POSTA";
1100 PRINT " POKER       16 VOLTE
LA POSTA";" SC.REALE  20 VOLTE L
A POSTA": : :
1110 GOSUB 980
1120 PRINT "PUOI PUNTARE SECONDO
 LE TUE DISPONIBILITA'":"SE NON
VINCI PUNTERAI SOLTANTO  100": :
 : : :
1130 GOSUB 980
1140 RETURN
1150 !
1160 CALL KEY(0,R,S)
1170 IF S=0 THEN 1160
1180 RETURN
1190 !!
1200 OK=1
1210 FOR I=1 TO NTIR
1220 IF CCT(I)=TIRC AND HCT(I)=T
IRH THEN I=NTIR :: OK=0
1230 NEXT I
1240 IF OK=1 THEN NTIR=NTIR+1 ::
 CCT(NTIR)=TIRC :: HCT(NTIR)=TIR
H
1250 RETURN
1260 !!!
1270 TIRC=INT(RND*4)
1280 TIRH=INT(RND*13)
1290 GOSUB 1190
1300 IF OK=0 THEN 1270
1310 OK=0
1320 JEUC(NC)=TIRC+1 :: JEUH(NC)
=TIRH+1
1330 CALL SPRITE(#NC,96+TIRC+4,C
OUL(TIRC+1),LIG(NC)*8+3,COL(NC)*
8-3,0,0)
1340 FOR K=0 TO 1
1350 FOR L=0 TO 1
1360 DISPLAY AT(LIG(NC)+K*5,COL(
NC)-2+L*3)SIZE(2):CHR$(30)&CHR$(
30)
1370 DISPLAY AT(LIG(NC)+K*5,COL(
NC)-2+L*(5-LEN(H$(TIRH+1))))SIZE
(LEN(H$(TIRH+1))):H$(TIRH+1)
1380 NEXT L
1390 NEXT K
1400 RETURN
1410 !
1420 QUIN,FLUSH=1 :: PAIR,BREL,C
ARR=0
1430 FOR I=1 TO 5
1440 FOR J=I+1 TO 5
1450 IF (ABS(JEUH(I)-JEUH(J))>4)
OR(JEUH(I)=JEUH(J))THEN QUIN=0
1460 IF JEUH(I)<>JEUH(J)OR JEUH(
I)=0 THEN 1560
1470 PAIR=PAIR+1 :: JEUH(J)=0
1480 FOR K=J+1 TO 5
1490 IF JEUH(K)<>JEUH(I)THEN 155
0
1500 PAIR=PAIR-1 :: BREL=1 :: JE
UH(K)=0
1510 FOR L=K+1 TO 5
1520 IF JEUH(L)<>JEUH(I)THEN 154
0
1530 BREL=0 :: CARR=1 :: JEU(L)=
0 :: I,J,K,L=5
1540 NEXT L
1550 NEXT K
1560 NEXT J
1570 NEXT I
1580 FOR I=2 TO 5
1590 IF NOT JEUC(I)=JEUC(1)THEN
FLUSH=0 :: I=5
```

```
1600 NEXT I
1610 DISPLAY AT(21,1):"COPPIA=";
PAIR;"TRIS=";BREL;"SCALA=";QUIN;
"POKER=";CARR;"SC.REALE=";FLUSH;

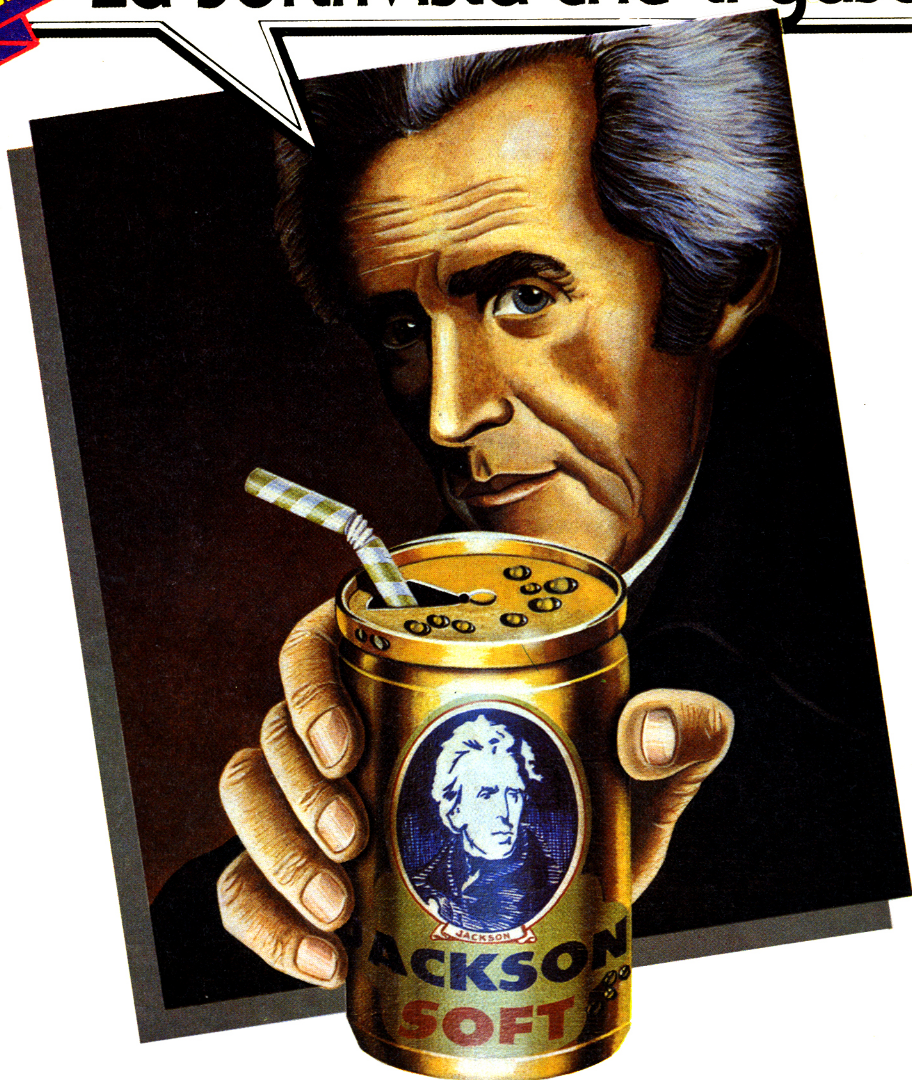
1620 !!
1630 IF QUIN=1 AND FLUSH=1 THEN
GAGNE=20*MISE :: GOTO 1700
1640 IF CARR=1 THEN GAGNE=16*MIS
E :: GOTO 1700
1650 IF BREL=1 AND PAIR=1 THEN G
AGNE=12*MISE :: GOTO 1700
1660 IF FLUSH=1 THEN GAGNE=8*MIS
E :: GOTO 1700
1670 IF QUIN=1 THEN GAGNE=6*MISE
 :: GOTO 1700
1680 IF BREL=1 THEN GAGNE=4*MISE
 :: GOTO 1700
1690 GAGNE=PAIR*MISE
1700 IF GAGNE=0 THEN DISPLAY AT(
18,2)BEEP SIZE(13):"/HAI//PERSO/
/" ELSE DISPLAY AT(18,2)BEEP SIZ
E(20):"///VINCI////:";GAGNE
1710 GOSUB 980
1720 DISPLAY AT(18,2)SIZE(20):"
"
1730 GAINS=GAINS+GAGNE
1740 PAIR,BREL,QUIN,FLUSH,CARR=0

1750 DISPLAY AT(21,1):"COPPIA=";
PAIR;"TRIS=";BREL;"SCALA=";QUIN;
"POKER=";CARR;"SC.REALE=";FLUSH
1760 RETURN
1770 REM AFFIC MISE/GAINS
1780 DISPLAY AT(10,19):"TUOI/SOL
DI"
1790 DISPLAY AT(11,22):USING "##
####":GAINS
1800 IF GAINS>HSC THEN HSC=GAINS
 :: DISPLAY AT(6,22):USING "####
##":HSC
1810 DISPLAY AT(13,19):"//PUNTA/
/"
1820 DISPLAY AT(14,19):"LA/QUOTA
"
1830 IF GAINS<=0 THEN MISE=100 :
: GOTO 1860
1840 ACCEPT AT(15,22)SIZE(6)VALI
DATE(DIGIT):MISE
1850 IF MISE>GAINS THEN GOTO 184
0
1860 GAINS=GAINS-MISE
1870 DISPLAY AT(11,22):USING "##
####":GAINS
1880 DISPLAY AT(15,22):USING "##
####":MISE
1890 RETURN
1900 DISPLAY AT(2,22):"VINCITA"

1910 DISPLAY AT(3,22):"PIU'"
1920 DISPLAY AT(4,22):"ALTA/"
1930 DISPLAY AT(6,22):USING "###
###":HSC
1940 RETURN
```

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE